**NEŞELİ YAPRAKLAR SETİ OCAK AYI ETKİNLİKLERİN KÜNYELERİ**

**EĞİTİM AKIŞI 1:**

**ŞEKİL ÇOCUKLAR İŞ BAŞINDA**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Matematik (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-4 s: 31, 32

**Yaş Grubu: 48 +**

**TİLKİ TİLKİ SAATİN KAÇ?**

**Etkinlik Çeşidi:**  Oyun (Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 2:**

**DÜNDEN YARINA**

**Etkinlik Çeşidi:** Okuma Yazmaya Hazırlık ve Türkçe (Bütünleştirilmiş Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-4 s: 33, 34

**Yaş Grubu: 48 +**

**DİKKAT NESLİMİZ TÜKENİYOR!**

**Etkinlik Çeşidi:**  Türkçe ve Sanat (Bütünleştirilmiş Büyük-Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 3:**

**FRESK HAZIRLIYORUZ**

**Etkinlik Çeşidi:** Sanat ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

**İÇİ DOLU BALONLAR**

**Etkinlik Çeşidi:**  Fen (Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 4:**

**DOĞRU MU? YANLIŞ MI?**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-4 s: 38

**Yaş Grubu: 48 +**

**KATLA KATLAYABİLDİĞİN KADAR**

**Etkinlik Çeşidi:**  Oyun (Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 5:**

**KEDİ DİLİ**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-4 s: 39, 40

**Yaş Grubu: 48**+

**BİRLİKTE YÜRÜYORUZ**

**Etkinlik Çeşidi:**  Hareket (Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 6:**

**HAFİFSE UÇAR, AĞIRSA KONAR**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s:1, 2

**Yaş Grubu: 48 +**

**AĞIRLIKLARI ÖLÇMEK**

**Etkinlik Çeşidi:**  Matematik (Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 7:**

**ENERJİ TASARRUFU HAFTASI**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Türkçe (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-4 s: 27, 28/Okul Öncesi Antolojisi hikâye s:355; deney s:127

**Yaş Grubu: 48 +**

**ÇEVREMİZDEKİ ELEKTRİK**

**Etkinlik Çeşidi:**  Fen (Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 8:**

**POŞET POŞET TAVŞAN**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen, Sanat ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 3, 4

**Yaş Grubu: 48 +**

**TAVŞAN KAÇ!**

**Etkinlik Çeşidi:**  Oyun (Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 9:**

**İPİM VE EŞİM**

**Etkinlik Çeşidi:**  Hareket ve Matematik (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 5, 6

**Yaş Grubu: 48** +

**BENİMLE GEL**

**Etkinlik Çeşidi:**  Oyun (Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 10:**

**NEŞELİ AYAKLAR**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Matematik (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 7, 8

**Yaş Grubu: 48 +**

**ŞEKİLLER SAKLAMBACI**

**Etkinlik Çeşidi:**  Matematik ve Oyun (Bütünleştirilmiş Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 11:**

**GÖKYÜZÜ RENGİ**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen ve Sanat (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 9, 10

**Yaş Grubu: 48**+

**UÇABİLEN VE UÇAMAYAN HAYVANLAR**

**Etkinlik Çeşidi:**  Fen ve Matematik (Bütünleştirilmiş Büyük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 12:**

**SAĞIM OYUN SOLUM OYUN**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 11, 12

**Yaş Grubu: 48** +

**BOM**

**Etkinlik Çeşidi:**  Oyun ve Matematik (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 13:**

**YAPBOZ PROJESİ**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun, Matematik ve Sanat (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 13, 14

**Yaş Grubu: 48** +

**KIRMIZIYIM, ÇEMBERİN İÇİNDEYİM**

**Etkinlik Çeşidi:**  Oyun ve Matematik ( Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 14:**

**SAYILARDAN HANGİSİ YOK?**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun, Türkçe ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 15, 16, 17

**Yaş Grubu: 48 +**

**AŞÇILAR İŞ BAŞINDA**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun (Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 15:**

**KALABALIK SAYILAR**

**Etkinlik Çeşidi:** Matematik, Oyun ve Sanat (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 18

**Yaş Grubu: 48 +**

**SINIFTA BİR ÖLÇME GÜNÜ**

**Etkinlik Çeşidi:**  Matematik ve Sanat (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu : 48 +**

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-1**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Şekil Çocuklar İş Başında" adlı bütünleştirilmiş oyun ve matematik etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Tilki Tilki Saatin Kaç?" adlı oyun etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**ŞEKİL ÇOCUKLAR İŞ BAŞINDA**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Matematik (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim**  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:** *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler.)*  **Kazanım 6.** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Nesne/varlıkları rengine, şekline, miktarına göre ayırt eder, eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir.)*  **Kazanım 8:** Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlıkların şeklini ayırt eder, karşılaştırır. Nesne/varlıkların miktarını ayırt eder, karşılaştırır.)*  **Kazanım 12.** Geometrik şekilleri tanır.  **Göstergeleri:** *(Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler. Geometrik şekillere benzeyen nesneleri gösterir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Tebeşirle yere büyük dört çember çizilir ve her dairenin içine geometrik şekiller koyulur. Her bir çemberin içindeki geometrik şekil (üçgen, daire, kare, dikdörtgen) sayı olarak diğerlerinden farklıdır. * Çocukların yakalarına birer geometrik şekil kartı takılır. Yönerge verilince çocukların çemberlerin içindeki şekilleri saymaları ve yakalarındaki geometrik şekil hangi çemberin içinde fazlaysa o daireye geçmelerini istenir. * Her seferinde dairelerin içindeki geometrik şekillerin sayısı ve çocukların yakalarındaki kartlar değiştirilir. * Çocuklar geometrik şekil kartlarını sınıfta bulunan eşyaların geometrik şekillerini değerlendirerek uygun yerlere yerleştirirler. * Geometrik şekillerden seçtikleri şekilleri çocukların üzerine yapıştırması istenir. * Şekiller iki gruba ayrılır. Gruplardan biri kâğıt ve boyalarla masaya geçer. Diğerleri ortada serbest dolaşır. Komut verildiğinde durup masada oturanlara dönerler. Masada oturan çocuklar arkadaşlarının üzerindeki şekillerin renklerini kullanarak aynı renkte aynı şekilleri çizerler. * Gruplar yer değiştirir. Oyun tekrar edilir. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Hangi şekillerle oyun oynadık? * İlk oyunda hangi çembere girdin? * Hangi çemberde sana ait daha fazla şekil olduğunu nasıl anladın? * Saymadan şekillerin hangi çemberde daha çok olduğunu anlayabilir miyiz? * Oyunu tekrar oynamak istermiydiniz? |
| **MATERYALLER**  Tebeşir, renkli geometrik şekiller, geometrik şekil kartları, boya ve kâğıtlar | **SÖZCÜKLER**  Yer değiştirmek  **KAVRAMLAR**  **Geometrik şekil:** Kare, üçgen, daire, dikdörtgen  **Miktar:** Az-çok | **AİLE KATILIMI**   * Aile katılım etkinliği çalışması eve gönderilebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**TİLKİ TİLKİ SAATİN KAÇ?**

**Etkinlik Çeşidi:**  Oyun (Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 8.** Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.  *(Dinlediklerini/izlediklerini resim yoluyla sergiler.)*  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 17:** Neden-sonuç ilişkisi kurar.  **Göstergeleri:**  *(Bir olayın olası nedenlerini söyler.Bir olayın olası sonuçlarını söyler)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 1:** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:**  *(Yönergeler doğrultusunda yürür.)*  **Sosyal Duygusal Gelişim:**  **Kazanım 10:** Sorumluluklarını yerine getirir.  **Göstergeleri:**  *(Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklara birkaç gün önceden sorumluluk verilir. Aileleriyle birlikte eski çocuk oyunlarını araştırarak buldukları kaynakları okula getirmeleri istenir. * Çocukların getirdiği kaynaklar incelenerek bilgiler tüm sınıfa aktarılır. * Eski çocuk oyunlarının neden zamanla oynanmadığı hakkında konuşulur. * Çocukların araştırma sonuçları ile eski çocuk oyunları ile ilgili pano hazırlanır. * “Tilki Tilki Saatin Kaç” oyunu çocuklara anlatılır. Görev dağılımı yapılır. * Çocuklardan biri ebe olarak seçilir ve ebeyle oyuncular arasına bir mesafe konur. * Oyuncular "TİLKİ TİLKİ SAATİN KAÇ" derler. * Tilki söylediği sayıya göre adım atar. * Eğer tilki kazandibi derse oyuncu başlangıç noktasına geçer. * Adımları sırasında ebenin yanına en çabuk kim ulaşırsa o ebe olur ve oyun yeniden başlar. * Oyun sonunda değerlendirme yapılır. Çocukların oyun hakkındaki duygu ve düşünceleri dinlenir. * Çocuklar yeni öğrendikleri oyun hakkında düşündüklerinin resmini çizerler. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyun oynamak sana kendini nasıl hissettiriyor? * En çok hangi oyunu seviyorsun? * Oyunda görev dağılımını nasıl yaptık? * Tilkinin görevi hakkında ne düşünüyorsun? * Tilkiye ulaşana kadar kaç adım attın? * Tilkiye ilk ulaşan kim oldu? * Oyunumuza yeni bir isim bulmak isteseydik senin önerin ne olurdu? * Tilki yerine başka hangi hayvanı seçebilirdik? * Neden artık eski oyunları oynamıyoruz? * Oyunların eski olduğunu nasıl anlarız? |
| **MATERYALLER**  …………………… | **SÖZCÜKLER**  Oyun, ebe, adım  **KAVRAMLAR**  **Zıt:** Başlangıç-Bitiş | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere çocuklarına eskiden oynadıkları birkaç oyunu öğretmeleri önerilir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-2**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Dünden Yarına" adlı bütünleştirilmiş okuma yazmaya hazırlık ve Türkçe etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Dikkat Neslimiz Tükeniyor!" adlı bütünleştirilmiş Türkçe ve sanat etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**DÜNDEN YARINA**

**Etkinlik Çeşidi:** Okuma Yazmaya Hazırlık ve Türkçe (Bütünleştirilmiş Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 18.** Zamanla ilgili kavramları açıklar.  **Göstergeleri:** *(Olayları oluş zamanına göre sıralar. Zaman ile ilgili kavramları anlamına uygun şekilde açıklar. Zaman bildiren araçların işlevlerini açıklar.)*  **Motor Gelişimi:**  **Kazanım 2.** Denge hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır****.*** *Atlama, konma, başlama, durma ile ilgili denge hareketlerini yapar. )*  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 3. Söz** dizimi kurallarına göre cümle kurar.  **Göstergeleri:** *(Düz cümle, olumsuz cümle, soru cümlesi ve bileşik cümle kurar. Cümlelerinde ögeleri doğru kullanır.)*  **Kazanım 4.** Konuşurken dilbilgisi yapılarını kullanır.  **Göstergeleri:** *(Cümle kurarken isim, fiil, sıfat, bağlaç, çoğul ifadeler, zarf, zamir, edat, isim durumları ve olumsuzluk yapılarını kullanır)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**  “Balık Ağı” oyunu oynanır. Oyun alanına büyük bir daire çizilir. Bu balık ağı olur. Çocuklardan biri ebe seçilir ve balık ağının köşesinde elinde düdükle bekler. Çocuklar balık ağının içinde ve dışında serbestçe koşar veya yürürler. Ebe düdüğünü çaldığında, herkes olduğu yerde durur; balık ağının içinde kalan çocuklar yakalanmış olur. Balıkçı balıkları sayar; sayısını söyler. Bir başka çocuk balıkçı olur. Oyun, her çocuk balıkçı oluncaya kadar sürdürülür.   * Çeşitli aralıklarla yere üç çizgi çizilir. * Bir bölüm dün, bir bölüm bugün ve bir bölüm de yarın olur. Çocuklarla kavramlarla ilgili sohbet edilir. Örnekler verilerek hatırlatılır. * Çocuklar çizginin başında yan yana dururlar. Ritim çalmaya başlanır. Çocuklar, her ritim çalışında bir çizginin üzerinden atlarlar. * Ritim durunca çocuklar hangi bölmedeyse o bölüme uygun bir cümle kurarlar. ‘Dün okulda …………. yaptık’ ‘Bugün okulda ………….yaptık’ ‘Yarın okulda ………….yapacağız’ * Oyun her çocuk cümle kurana kadar devam eder. * Cümlelerin olumsuzları da kurulur. * ‘Dün okulda ………….... yapmadık’ ‘Bugün okulda ………….yapmadık’ ‘Yarın okulda …………..yapmayacağız’ * Cümleler her çocuk tarafından kurulunca çalışma sayfaları yönergeler doğrultusunda gerçekleştirilir. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Tebeşirlerin dokusu nasıldı? * Tebeşire dokununca ne hissettiniz? * Hangi renk tebeşirleri inceledik? * Yere hangi resimleri yaptınız? * Zemine hangi çizgileri çizdik? * Hangi çizgide daha kısa sürede yürüyebildik? * Dün evde ne yaptınız? * Dün okulda ne yaptık? * Bugün okulda neler yaptık? * Haftanın günleri hangileridir? * Haftanın günlerinden aynı sesle bitenler hangileri? (pazartesi-cumartesi, çarşamba-cuma) * Bugün hangi gün? * Bugün okulda hangi yemeği yedik? * Yarın okulda hangi yemeği yiyebiliriz? |
| **MATERYALLER**  Renkli tebeşirler | **SÖZCÜKLER**  Cümle, olumsuz cümle, hatırlamak, tebeşir  **KAVRAMLAR**  **Zaman:** Dün, bugün, yarın, gün | **AİLE KATILIMI**   * Ailelerden çocuklarıyla ‘Dün, bugün ve yarın’ resimleri yapmaları istenebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**DİKKAT NESLİMİZ TÜKENİYOR!**

**Etkinlik Çeşidi:**  Türkçe ve Sanat (Bütünleştirilmiş Büyük-Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 1.** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.  **Göstergeleri:** *(Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)*  **Kazanım 2.**Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.  **Göstergeleri***: (Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar.)*  **Kazanım 17.** Neden-sonuç ilişkisi kurar.  **Göstergeleri:** *(Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)*  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 5**. Dili iletişim amacıyla kullanır.  **Göstergeleri:** *(Sohbete katılır. Konuşmak için sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 4.** Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklara suda yüzmekte olan küçük bir buz tabakasının üstünde yalnız kalmış bir kutup ayısının fotoğraf gösterilir ve bir öykü başlatılır;   “*Kutup bölgesinde hava ısınmış, ısınmış, ısınmış… Kutup ayılarının evi olan kocaman buz dağları erimiş, erimiş, erimiş ve buz dağları küçük tabakalara bölünmüş, bölünmüş, bölünmüş… Kutup ayısının üzerinde olduğu küçük buz tabakası da başlamış yüzmeye…*”  denilerek öyküyü burada kesilir.   * Öğretmen bu kutup ayısının niçin yalnız olduğu, buz dağlarının neden erimiş olabileceği ve bundan sonra ayının neler yapabileceğine ilişkin sorular sorarak öykünün tamamlanmasına rehberlik eder. * Nesli tükenmekte olan hayvanların nesillerini devam ettirebilmesi için insanlara düşen sorumluklar hakkında tartışılır. * Çocuklar, küçük gruplar halinde artık materyalleri, boyaları kullanarak kutup ayıları yaparlar. Her gruptan bir çocuk sırasıyla yaptıkları kutup ayısını arkadaşlarına tanıtır. Ardından kutup ayılarını büyük boy kartonlara yapıştırırlar. Gruplar yaptıkları çalışmaya bir isim vererek okul panosunda sergilerler. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Öykümüzde kim vardı? * Kutup ayılarımızı yaparken hangi malzemeleri kullandık? * Az önce beraber tamamladığımız öyküde yalnız kalan kutup ayısı sizce neler hissetmiş olabilir? * Buz dağları neden eriyormuş? * Buz dağlarının erimesi ile ilgili film ya da belgesel izlediniz mi? Kitap gördünüz mü? * Kutup ayılarının neslinin tükenmesi için neler yapabiliriz? * Kutup ayıları neden kutupta yaşar? |
| **MATERYALLER**  Artık materyaller, kumaş parçaları, farklı boyalar, yapıştırıcılar, makas | **SÖZCÜKLER**  Buz, soğuk, nesil, tükenmek  **KAVRAMLAR**  **Boyut:** Büyük-Küçük  **Yön/Mekânda Konum**: Üstünde | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere çocukları ile kitapçıdan buzulların erimesi ile ilgili bir kitap alıp birlikte okumaları önerilebilir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-3**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Fresk Hazırlıyoruz" adlı bütünleştirilmiş sanat ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"İçi Dolu Balonlar" adlı fen etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**FRESK HAZIRLIYORUZ**

**Etkinlik Çeşidi:** Sanat ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Sosyal ve Duygusal Gelişim:**  **Kazanım 14.** Sanat eserlerinin değerini fark eder.  **Göstergeleri:** *(Sanat eserlerinde gördüklerini ve işittiklerini söyler. Sanat eserleri ile ilgili duygularını açıklar. Sanat eserlerinin korunmasına özen gösterir.)*  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 17:** Neden-sonuç ilişkisi kurar.  **Göstergeleri:** *(Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)*  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 10.** *Görsel* *materyalleri okur.*  **Göstergeleri***: (Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir. Görsel materyalleri kullanarak olay, öykü gibi kompozisyonlar oluşturur.)*  **Motor Gelişimi:**  **Kazanım 4.** Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Değişik malzemeler kullanarak resim yapar. Nesneleri kopartır/yırtar, sıkar, çeker/gerer, açar/kapar*. *Nesneleri döndürür.* *Malzemelere elleriyle şekil verir. Malzemelere araç kullanarak şekil verir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklara fresk görselleri gösterilir. Eski çağlarda insanların ev gibi yapıların duvarlarını ve tavanlarını fresk adı verilen resimlerle süsledikleri bilgisi verilir ve çocukların soru sormasına ve görselleri tekrar incelemeli sağlanır. Fresk yapımında kullanılan alçı ve diğer malzemeler çocuklarla incelenir. * Kabın içine su koyulur. Kaşık yardımıyla alçı yavaş yavaş suya serpilir. Bir yandan da spatula ile karıştırılır. Karıştırma işlemi karışım macun haline gelene kadar yapılır(*Sertleşmenin önlenmesi için hızlı olunmalıdır)* * Bezin üzerine bir-iki milimetre kalınlığında alçı karışımı sürülür. Spatula yardımıyla yüzey düzlenir. Alçı sıva sertleşene ve kuruyana kadar beklenir. Guaj boya kullanılarak üzerine balık resmi yapılır. * Boya kuruduktan sonra alçı sıva iki elle tutularak birkaç yerden kırılır*.(Fresk gibi eski görünmesi sağlayacaktır)* * Alçı sıva üzerine fırça yardımı ile beyaz tutkal sürülür. Kurumaya bırakılır. Tutkal kuruduğunda resim saydamlaşacaktır. * Çocuklarla yapılan örnek incelenir ve yapım aşamaları ile ilgili sohbet edilir. * Alçılı bez önceden çocuk sayısı kadar hazırlanarak dağıtılır. Çocuklar alçı sıva üzerine balık resmi yaparlar.Kırma işlemi ardından beyaz tutkal uygularlar. * Freskler incelenir. Ters yönlere bakacak şekilde balıklar zemine yerleştirilir. Balıklar sayılır ve gittikleri yön ve duruşları tanımlanır. * Çalışma sayfası uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Fresk görselleri ilginizi çekti mi? * Sizce bu resimleri yapan kişiler ne hissetmiş olabilir? * Bu fresklerin yapıldığı evlerde kimler yaşıyor olabilir? * Evinizin duvarlarına fresk yapsanız ne resmederdiniz? * Sanat eseri ne demek olabilir? * Eski sanat eserleri neden değerli olabilir? * Freski hangi malzemelerle yaptık? * Sizce guaj ya da sulu boya yerine pastel boya kullanabilir miydik? * Neden hızlı hareket etmek zorunda kaldık? * Alçı ne renkti? * Tutkal ne renkti? * Alçıdan sıva yapma işlemi nereye uygulanır? * Aileniz ya da ustalar sıva yaparken izleme şansınız oldu mu? |
| **MATERYALLER**  İki su bardağı hızlı sertleşen alçı(*hırdavatçıdan temin edilebilir),* bir su bardağı su, beyaz tutkal, guaj boya, ham bez, çuval gibi görünen kumaş parçaları, fırça, spatula, kaşık | **SÖZCÜKLER**  Eski çağ, tavan, alçı, sıva, fresk, spatula  **KAVRAMLAR**  **Yön**: Sağ-sol  **Zıt:** Hızlı-yavaş | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere tarif ve açıklama gönderilerek evde çocuklarıyla fresk hazırlaması sağlanabilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**İÇİ DOLU BALONLAR**

**Etkinlik Çeşidi:**  Fen (Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 1.** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.  **Göstergeleri***: (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)*  **Kazanım 2.** Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.  **Göstergeleri***: (Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)*  **Kazanım 5.** Nesne ya da varlıkları gözlemler.  **Göstergeleri***: (Rengini, şeklini, büyüklüğünü, dokusunu, miktarını söyler.)*  **Dil Gelişim:**  **Kazanım 5.** Dili iletişim amacıyla kullanır.  **Göstergeleri***:( Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür. Sohbete katılır. )*  **Kazanım 12.**Yazı farkındalığı gösterir**.**  **Göstergeleri:** *(Duygu ve düşüncelerini yetişkine yazdırır.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuk sayısı kadar sarı, mavi, yeşil, kırmızı renkte şişirilmemiş balonların içine farklı özellikte olan malzemeler konur. Aynı renk olan balonların içine aynı özellikte olan malzemeler yerleştirilir. * Çocuklar renklere göre (sarı, kırmızı, mavi, yeşil) dört gruba ayrılır. * Aynı grupta olan çocuklar aynı renkte olan balonlardan birer tane alırlar. * Gruptaki çocuklar balonlara dokunarak BİR süre vakit geçirirler ve içlerinde hangi malzemelerin olduğunu tahmin etmeye çalışırlar. * Bu sırada çocuklara; balonunun rengi, içindeki malzemenin sert mi, yumuşak mı olduğu, neye benzediği ve ne olabileceği ile ilgili sorular sorulur. * Çocukların tahminleri alınır. * Çocukların tahminleriyle ilgili çizim yapmalarına fırsat verilir. * Çocukların tahminleri öğretmen tarafından çizimlerin üzerine yazılır. * Çocukların çizimleri gruplara göre bir panoya ya da sınıfın uygun bir yerine asılır. * Her bir çocuk balonunun içindeki nesneyi çıkararak yapmış olduğu çizimin altına yerleştirir. * Çizimler ve nesneler hakkında konuşulur. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Balonların içinde neler vardı? Biz bunlarla ne yaptık? * Etkinlikten keyif aldınız mı? Dokunarak tahmin etmek hoşunuza gitti mi? * Balonların içinde ne olduğu, büyüklükleri, dokunsal özellikleri ile ilgili tahminleriniz nelerdi? (Ne düşündün, ne çıktı?) * Etrafımızda da farklı dokunsal özellikte nesneler var mı? Bana birbirinden çok farklı dokunsal özellikte iki nesne bulabilir misiniz? |
| **MATERYALLER**  Balon, un, nohut, kum, mercimek, fasulye, boncuk gibi malzemeler; karton ya da kraft kâğıdı, kalemler | **SÖZCÜKLER**……………….  **KAVRAMLAR**  **Renk:** sarı, mavi, yeşil, kırmızı  **Duyu:** sert-yumuşak | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere evde de tahmin oyunları oynamaları önerilir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-4**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*" Doğru mu? Yanlış mı?" adlı bütünleştirilmiş oyun ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*" Katla Katlayabildiğin Kadar" adlı oyun etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**DOĞRU MU? YANLIŞ MI?**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 6.** Sözcük dağarcığını geliştirir.  **Göstergeleri:** *(Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır. Cümle kurarken çoğul ifadeler kullanır. Zıt anlamlı, eş anlamlı ve eş sesli sözcükleri kullanır.)*  **Kazanım 10:** Görsel materyalleri okur.  **Göstergeleri:** *(Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.)*  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:** *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Oyun alanının bir yanına iki köşe çizilir. Bunlardan biri yuva, öteki kafes olarak belirlenir. Bir anne kuş seçilir ve yuvaya girer, ikinci kuşçu olur, yuva ile kafes arasında yer alır. * Diğer çocuklar oyun alanının dışına çizilen çizginin arkasına geçerler. Burası ormanı gösterir. Her çocuk bir kuş adını alır. Sayıları çok olursa, birden çok oyuncu aynı kuş adıyla anılabilir. * Bir kuş adı söylenir, bu adı taşıyan kuş ya da kuşlar yuvaya doğru koşarlar, bu sırada kuşçu, bunları geçerken yakalamaya çalışır. Yakalanan kuş kafese koyulur. Yakalanmayan kuş, anne kuşa ulaşır. * Çocuklara bazı durumlar söylenir. Çocuklar her durumun hangi araçlara gereksinim duyduğunu bulurlar*. (Kaptan-gemi, aşçı-kepçe, kuaför-tarak, insan-yemek-su, vb)* * Doğru mu? Yanlış mı? Oyunu oynanır. Çocuklara söylenen iş-nesne gibi eşleştirmeleri çocukların doğru ya da yanlış olarak eşleştirmesi istenir. *(Resim yapmak için tarağa gereksinimimiz var. Doğru mu?, Yanlış mı? Vb)* * Gereksinimlerin karşılanmaması durumunda neler yaşanabileceği hakkında fikir yürütülür. * Çalışma sayfaları incelenerek uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Yüzümüzü yıkamak için bulaşık deterjanı gerekir. Doğru mu? Yanlış mı? * Oyun oynamak için ne gerekir? * Resim yapmak için ne gerekir? * Yemek için ne gerekir? * Saçlarını taramak için ne kullanırsın? * Marangoz ne iş yapar? * Resim yapmak için fırçaya gereksinimimiz var. Doğru mu? Yanlış mı? * Yeleri süpürürken saç kurutma makinesi kullanırız. Doğru mu? Yanlış mı? * Çalışma sayfasında kaç tane nesne vardı? |
| **MATERYALLER**  Şapka, Şemsiye, dış fırçası, tarak, resim kâğıdı, nihale, kalem, bardak, çanta, kaşık…, kitaplıktaki kitaplar | **SÖZCÜKLER**  Gereksinim, kuşçu  **KAVRAMLAR**  **Zıt:** Doğru-yanlış | **AİLE KATILIMI**  ………….. |
| **UYARLAMA** | | |

**KATLA KATLAYABİLDİĞİN KADAR**

**Etkinlik Çeşidi:**  Oyun (Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.  **Göstergeleri:** *(Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.)*  **Dil Gelişim:**  **Kazanım 12.**Yazı farkındalığı gösterir**.**  **Göstergeleri:** *(Çevresindeki yazıları gösterir.)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 4.** Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Malzemeleri değişik şekillerde katlar.)*  **Kazanım 5.** Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.  **Göstergeleri:** *(Müzik ve ritim eşliğinde dans eder.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Sınıfa gazete getirilir. Gazetenin ne işe yaradığı ve neden okunduğu tartışılır. * Gazetenin kültür ve sanat köşesinden birkaç tane haber çocuklara okunur. * Çocukların ikili eş olmalarını sağlanır. * Her ikili gruba bir tabaka gazete kâğıdı verilir. * Gruplar birkaç dakika gazetelerini incelerler. Tanıdıkları rakamları birbirlerine gösterirler. * Oyunun kuralları anlatılır. * Müzik açıldığında serbest dans etmeleri, müzik kapatıldığında gazetelerini bir sefer katlamaları istenir. * Eşler dans ederken gazetenin dışına çıkmayacaktır. * Her müzik açık olduğunda çocuklar dans ederler ve her müzik durduğunda gazete bir sefer katlanır. * Gazete artık katlanamaz ve ayakları gazete dışına taşana kadar oyun devam eder. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzda hangi malzemeleri kullandık? * Gazeteden okuduğumuz haberlerde ne anlatılıyordu? * Gazetenizde hangi rakamları bulabildiniz? * Gazetenin üzerinde dans ederken neye dikkat ettiniz? * Siz üzerinde dans ederken gazeteniz yırtıldı mı? * Gazetenizi kaç kere katlamayı başardınız? * Daha önce buna benzer bir etkinliğe katıldın mı? * Evde elbiseleri kim katlıyor? |
| **MATERYALLER**  Gazete, Müzik CD’si | **SÖZCÜKLER**  Gazete, katlamak  **KAVRAMLAR**  ……………… | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere çocuklarına yıkanmış giysilerini katlayarak dolaba yerleştirme sorumluluğu vermeleri önerilebilir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-5**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Kedi Dili" adlı bütünleştirilmiş oyun ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Birlikte Yürüyoruz" adlı hareket etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**KEDİ DİLİ**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu: 48**+

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Dil Gelişim:**  **Kazanım 1:** Sesleri ayırt eder.  **Göstergeleri:**  *(Sesin geldiği yönü söyler. Sesin kaynağının ne olduğunu söyler. Sesin özelliğini söyler. Sesler arasındaki benzerlik ve farklılıkları söyler. Verilen sese benzer sesler çıkarır.)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 1:** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:**  *(Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.)*  **Bilişsel Gelişim**  **Kazanım 6.** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklara kedilerin konuşsalardı nasıl bir dille konuşabilecekleri hakkında sorgulama başlatılır. * Kedice konuşma çalışmaları yapılır.   (miyav-miyav, miyyavv..)   * Çocuklara sorular sorulur ve kedice cevap vermeleri istenir. * Çocuklardan bir ‘aramacı’ seçilir. Gözü uyku bandı ile kapatılır. Kedi rolü için de başka bir çocuk seçilir. Kedi olan çocuk sınıf içerisinde dolaşarak ses çıkarır. Aramacı çocuk sesin geldiği yöne göre kedinin yerini bulmaya çalışır. * “Kedi Fare’yi Bul” oyunu oynanır. Çocuklar arasından bir kedi seçilir. * Kedinin yüzü duvara döndürülür. Diğer çocuklardan biri fare olur. * Kedi seçilen fareyi bulmaya çalışır. Yaklaştığında çocuklar miyavlamaya başlar. Uzaklaştığında sessiz kalırlar. Sesin yüksekliğine göre kedi fareyi bulmaya çalışır. * Çocuklara ‘Eşini Bulma’ kartları dağıtılır. Eşler serbest şekilde dolaşırlar. Komut verilince herkes birbirinin elindeki karta bakıp araştırma yaparak elindeki kartların eşini bulmaya çalışır. Eşler birbirini bulunca kartlardaki görseller ile ilgili sohbet edilir. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik arasında ya da sırasında çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzdaki kahramanları değiştirseydik yerine hangilerini seçerdin? * Oyunun en çok neresi hoşunuza gitti? * Kedi nasıl yürüyordu? * Kartlarda neler vardı? * Eşini bulamaya çalışırken nasıl bir strateji kullandın? *(En yakın arkadaşıma gittim, hepsine baktım, sesli olarak sordum vb)* |
| **MATERYALLER**  Eş nesne kartları | **SÖZCÜKLER**  Eş, strateji  **KAVRAMLAR**  **Duyu:** Sesli – Sesiz  **Zıt:** Aynı-farklı | **AİLE KATILIMI**   * Ailelerden çocukları ile birlikte evdeki hangi eşyaların ses çıkardığını araştırmaları istenebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**BİRLİKTE YÜRÜYORUZ**

**Etkinlik Çeşidi:**  Hareket (Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 1.**Yer değiştirme hareketlerini yapar.  **Göstergeleri:**  *(Yönergeler doğrultusunda yürür. Kayma adımı yaparak belirli mesafede ilerler. )*  **Kazanım 2**. Denge hareketleri yapar.  **Göstergeleri:**  *(Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır****.*** *Başlama, durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.)*  **Dil Gelişimi**  **Kazanım 7.** Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.  **Göstergeleri:**  *(Sözel yönergeleri yerine getirir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Öğretmen sınıfa bir arkadaşıyla girer ve arkadaşını çocuklara tanıtır. * Öğretmen ve arkadaşının el bilekleri kurdele ile birbirine bağlanmıştır. * Öğretmen arkadaşıyla birlikte “eşli yürüyüş” yapacağını açıklar. * Çocukların yönergeleri doğrultusunda öğretmen ve arkadaşı koordineli bir şekilde yürümeye başlar. * Ardından çocuklardan eşli yürüyüş yapmaları için eş olmaları istenir ve kurdeleler el bileklerine bağlanır. * “Hızlı yürüme, yavaş yürüme, yaklaşarak ve uzaklaşarak yürüme, kayma adımı ile yürüme gibi…” yönergelerle yürüme şekilleri çeşitlendirilir. * Çocuklar birbirleriyle uyum içinde aynı hareketleri yapmaları için yönlendirilir. * Eşler değiştirilir ve oyun tekrar oynanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Arkadaşlarımızla ne yaptık? Nasıl yürüyüşler yaptık? * Eşli hareket etmek için nelere dikkat etmemiz gerekir? * Arkadaşınızla koordineli yürümeye çalışırken zorlandınız mı? En çok hangi yürüyüş türü hoşunuza gitti? * Daha önce arkadaşlarınızla buna benzer oyunlar oynamış mıydınız? |
| **MATERYALLER**  Kurdele | **SÖZCÜKLER**  Kayma adımı  **KAVRAMLAR**  **Zıt:** Hızlı - Yavaş  **Yön/Mekânda Konum:** Yakın- Uzak | **AİLE KATILIMI**   * Bu oyunun evde aile bireyleri ile oynanması için aileler yönlendirilir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-6**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Hafifse Uçar, Ağırsa Konar" adlı bütünleştirilmiş fen ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Ağırlıkları Ölçmek" adlı matematik etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**HAFİFSE UÇAR AĞIRSA KONAR**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.  **Göstergeleri:**  *(Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)*  **Kazanım 2:**Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)*  **Kazanım 8.** Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/varlıkların miktarını ayırt eder, karşılaştırır.)*  **Kazanım 11.** Nesneleri ölçer.  **Göstergeleri:**  *(Ölçme sonucunu tahmin eder. Standart olmayan birimlerle ölçer. Ölçme sonucunu söyler. Ölçme sonuçlarını tahmin ettiği sonuçlarla karşılaştırır. Standart ölçme araçlarının neler olduğunu söyler.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Sınıfa çeşitli ağırlıklarda nesneler getirilir. (*Örn: mantar tıpa, kâğıt, kuş tüyü, yaprak, kumaş parçası, taş, tahta parçası gibi.*) * Çalışmaya başlamadan önce çocuklar nesneleri teker teker ellerine alarak ağırlıklarını hissederler. * Çocuklardan, rüzgârın etkisiyle, nesnelerin ne kadar uzağa gidebileceği, hangi nesnelerin kolay hangisinin zor hareket ettirilebileceği ile ilgili tahminleri alınır. * Ellerimizi kullanmadan nesneleri nasıl hareket ettirebileceğimize ilişkin fikirler üretilir. Çocuklar nesneleri üfleyerek hareket ettirmeye çalışırlar. Deneyin sonunda çocukların yorumları dinlenir. * Çocuklar çalışmanın sonunda nesneleri ağır ve hafif olarak sınıflandırmaya çalışırlar. * Kelebek, arı, sinek, kedi, at vb. hayvan görselleri incelenir. Hayvanların vücut ağırlıkları hakkında sohbet edilir. * Masanın üzerine terazi konulur. Masaya çeşitli sebze ve meyveler yerleştirilir. Çocuklarla birlikte meyve ve sebze adları söylenir. Çocuklardan biri seçilir. Çocuğa iki tane sebze/meyve gösterilir. Çocuğa hangisinin ağır olduğu sorulur. Çocuk tahminini söyler. Sebzeler teraziye konur ve hangisinin daha ağır olduğuna bakılır. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Rüzgâr ne demek olabilir? * Rüzgâr neden eser? * Rüzgârın estiğini nasıl hissederiz? * Rüzgâr nesneleri hareket ettirebilir mi? * Rüzgârı görebilir miyiz? * Hangi nesneler daha kolay hareket etti? * Hangi nesneleri hareket ettiremedik? * Hangi hayvanlar ağırdır? * Hangi hayvanlar hafiftir? * Hangi meyve/sebzelerle ağırlık tahmin oyunu oynadık? * Tahminlerinin sonucunu nasıl değerlendiriyorsun? * Günlük hayatta neleri tahmin ediyoruz? * Okula gelirken neleri tahmin etmeye çalışıyorsun? * Hangi ölçüm aracını kullandık? * Ağır nesneleri taşımak da zor mudur? |
| **MATERYALLER**  Mantar tıpa, Kâğıt, Kuş tüyü, Yaprak, Kumaş parçası, Taş, Tahta parçası, Hayvan Görselleri, Terazi, Meyve ve Sebzeler | **SÖZCÜKLER**  Rüzgar, üflemek, hareket, ağır, hafif  **KAVRAMLAR**  **Miktar:** Ağır-Hafif | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere çocuklarının alışveriş poşetlerini taşımaya yardım etmesi için ortam yaratmaları istenebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**AĞIRLIKLARI ÖLÇMEK**

**Etkinlik Çeşidi:**  Matematik (Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 9.** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre sıralar.  **Göstergeleri:**  *(Ağırlıklarına göre sıralar.)*  **Kazanım 11.** Nesneleri ölçer.  **Göstergeleri:**  *(Ölçme sonucunu tahmin eder. Standart olmayan birimlerle ölçer.)*  **Kazanım 17**. Neden-sonuç ilişkisi kurar.  **Göstergeleri:**  *(Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)*  **Dil Gelişimi**  **Kazanım 7.** Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.  **Göstergeleri:**  *(Sözel yönergeleri yerine getirir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Tüy, pamuk, kalem, kitap, kâğıt, oyuncak araba gibi farklı ağırlıktaki nesneler yere dağınık bir şekilde konur. * Çocuklardan bu nesneleri, üfleyerek hareket ettirmeleri istenir. Hangi nesnelerin daha kolay ya da daha zor hareket ettiği, hangi nesnelerin ise hareket etmediği konuşulur. Nedenleri ile ilgili sohbet edilir. * Sınıftaki herhangi bir ağır nesne kaldırılmaya çalışılır. Kaldırmakta neden zorlanıldığı sorulur. * Bir otomobili ya da bir evi kaldırıp kaldıramayacakları hakkında konuşulur. * Başka hangi nesnelerin ağır olabileceği tartışılır. * Çocuklar sınıftaki iki nesneyi ellerine alırlar. Elleriyle tartar ve hangisinin ağır olduğunu söylerler. * Ağır olan nesne bir kenara konulur. “Şimdi bu nesneden daha ağırını bulalım” denir. * Çocukların getirdikleri nesne ile kenara konulan ağır nesne elle tartılarak karşılaştırılır. Daha ağır olup olmadığına bakılır. “Şimdi daha da ağırını bulalım.” denir. Çocuklar buldukları nesneleri ağırlıklarına göre sıraya koyar. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Sınıftaki nesnelerin ağırlıklarını nasıl ölçtük? * Hafif nesneleri üfleyerek hareket ettirebilmek hoşunuza gitti mi? * Hangi nesneler çok hafifti?   Hangi nesneler çok ağırdı?   * Daha önce kaldırmakta zorlandığın şeyler nelerdi? |
| **MATERYALLER**  Çeşitli ağırlıkta nesneler | **SÖZCÜKLER**  ………….  **KAVRAMLAR**  **Miktar:** Ağır- Hafif | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere benzer etkinliği evdeki eşyalarla da yapmaları önerilebilir. * Evden birbirine göre bir ağır bir de hafif olan nesneleri çocukları ile göndermeleri istenebilir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-7**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*" Enerji Tasarrufu Haftası" adlı bütünleştirilmiş oyun ve Türkçe etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*" Çevremizdeki Elektrik" adlı fen etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**ENERJİ TASARRUFU HAFTASI**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Türkçe (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Motor Gelişimi:**  **Kazanım 1.** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Belirlenen mesafede yuvarlanır.. Kayma adımı yaparak belirli mesafede ilerler. Galop yaparak belirli mesafede ilerler. Sekerek belirli mesafede ilerler. Belirli bir mesafeyi sürünerek gider..)*  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 7.** Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.  **Göstergeleri:** *(Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinlediklerini/izlediklerini açıklar. Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.)*  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 17.** Neden-sonuç ilişkisi kurar.  **Göstergeleri:** *(Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)*  **Kazanım 19.** Problem durumlarına çözüm üretir**.**  **Göstergeleri:** *(Problemi söyler. Probleme çeşitli çözüm yolları önerir)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Sınıfta yere bir bitiş bir de başlangıç çizgisi çizilir. Çocukların dört gruba ayrılması sağlanır. Gruplar kendilerine bir isim bulur. Grup üyeleri başlangıç çizgisine gelir. * Verdiği yönerge doğrultusunda bitiş çizgisine kadar gidilir. Emekleyerek, zıplayarak, yuvarlanarak, çift ayak zıplayarak, galop yaparak, sekerek, sürünerek vb hareket komutları verilir. * Hareketler yeterli sayıda tekrar edildikten sonra yarışmalı şeklinde oynanır. * Başlangıç ve bitiş kavramlarından hareketle ‘Enerji Tasarrufu’ adlı hikâye okunur. * Hikâye üzerinden belirli günün önemi hakkında konuşulur. * Kumbaranın ne işe yaradığını ile ilgili sorgulama başlatılır * Para biriktirmenin öneminden bahsedilir * Tasarruf yapmanın sadece parayla olmadığı anlatılır. * Başka nelerden tasarruf edilmesi gerektiği sorgulanır. * Çocuklardan alınan cevaplardan sonra, zaman ve enerjiden de tasarruf yapabileceği söylenir. * Enerji kaynaklarından, elektrik ile ilgili konuştuktan sonra çocuklarla sürtünme ile elektrik oluşturma deneyi yapılır. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Başlangıç ne demektir? * Bitiş ne demektir? * Başlangıcı ve bitişi olan şeyler nelerdir? * Enerji ne demek olabilir? * Enerjiniz olmasaydı bu oyunları oynayabilir miydiniz? * Enerji tasarrufu neden önemlidir? * Enerji kaynaklarımız nelerdir? * Deney sonucu ne öğrendik? * ‘Kullanmıyorsan söndür’ hangi durumlarda kullanılabilir? |
| **MATERYALLER**  Renkli elektrik bandı ve renkli tebeşir, resimleri, plastik kaşık, tarak, yünlü kumaş parçası ve küçük yırtılmış kâğıt parçaları, galoşlar | **SÖZCÜKLER**  Enerji, elektrik, tasarruf, kumbara  **KAVRAMLAR**  **Zıt:** Başlangıç-bitiş | **AİLE KATILIMI**   * Ailelerden çocuklarıyla eve gelen faturaları incelemeleri istenebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**ÇEVREMİZDEKİ ELEKTRİK**

**Etkinlik Çeşidi:**  Fen ( Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 1.** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.  **Göstergeleri:**  *(Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)*  **Kazanım 2.** Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)*  **Kazanım 17.** Neden-sonuç ilişkisi kurar.  **Göstergeleri:** *(Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)*  **Dil Gelişim:**  **Kazanım 10.** Görsel materyalleri okur.  **Göstergeleri:** *(Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklarla bazen kapı koluna dokunduğumuz zaman ya da kazağımızı çıkardığımız zaman çıtır çıtır sesler duyup duymadığımız, saçların taranmasıyla saçların neden havalandığı tartışılır. Bu gibi durumların elektrikle ilgili olduğu açıklanır. * Küçük kâğıt parçaları masanın üzerine konulur * Plastik alem kazağa sürtülür ve kâğıt parçalarına yaklaştırılır. * Kâğıt parçalarının kaleme doğru hareket ettiği gözlenir. * Çocuklara plastik tabak ve bir parça kumaş dağıtılır. * Bir köpük tabak , duvara kendiliğinden yapışır mı ? diye sorulur ve çocukların denemesi istenir. * Acaba elektrik yüklesek yapıştırabilir miyiz? Bunun için kumaşı çok hızlı tabağın altına sürtünüz. Şimdi duvara yapışacak mı? Yönergesi verilerek çocukların denemesi istenir. * Çocukların gözlemlerini açıklamalarına fırsat verilir. * Sürtünmemin elektrik yükü meydana getirdiği açıklanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Kâğıt parçalarını çeken güç nedir? * Bu güç nasıl meydana geldi? * Sürtmeyle elektrik oluşturarak cisimleri ayırabilir ya da yapıştırabilir miyiz? * Bu deney bize neyi öğretti? * Cisimlerin elektrik yüklendiğini gözlerimizle görebildik mi? |
| **MATERYALLER**  Küçük küçük kopartılmış kâğıt parçaları, plastik kalem, plastik tarak, iki balon, ipekli kumaş yünlü kumaş, ip, köpük tabak | **SÖZCÜKLER**  Elektrik, çekim gücü  **KAVRAMLAR**  ……………… | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere çocukları ile beraber evde hangi aletlerin elektrikle çalıştığını incelemeleri önerilebilir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-8**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Poşet Poşet Tavşan" adlı bütünleştirilmiş Fen, sanat ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Tavşan Kaç!" adlı oyun etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**POŞET POŞET TAVŞAN**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen, Sanat ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 2.** Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)*  **Kazanım 18.** Zamanla ilgili kavramları açıklar.  **Göstergeleri:** *(Olayları oluş zamanına göre sıralar.)*  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 5.** Dili iletişim amacıyla kullanır**.**  **Göstergeleri:** *( Konuşma sırasında göz teması kurar. Sohbete katılır. Konuşmak için sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler. Duygu ve düşüncelerinin nedenlerini söyler.)*  **Kazanım 6.** Sözcük dağarcığını geliştirir.  **Göstergeleri:** *(Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler .Cümle kurarken çoğul ifadeler kullanır. )* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Masanın bir bölümüne bilmece kesesi koyulur.İncelemek isteyen çocuklara rehberlik edilir. * Çocuklar kesenin içinden resimden oluşan tombala kartları çıkarır. Kartı çıkaran çocuk resmin ne olduğunu söylemeden özelliklerini anlatır. Diğer çocuklarda tahmin eder. * Doğru tahmini yapan keseden kart çekme hakkı kazanır. Bilmece oyunu bütün çocuklar bilmecelerini sorana kadar devam eder. Son bilmecenin cevabı poşet olur. * Çocuklara buzdolabı poşeti (her çocuğa bir adet) verilir. * Çocuklarla buzdolabı poşetlerini günlük hayatta nerelerde kullandığımız sorgulanır. * Buzdolabı poşetlerinin ağzı avuç içine buruşturularak tutulur ve içine hava üflenir. * Poşetin ağzı döndürülerek kapatılır ve hava dokunarak hareket ettirilir. Poşetin ağzı açılır ve havanın çıkışı hissedilir. * Poşete neler koyulabileceği hakkında fikir yürütülür. İçine bir şey koyulan poşetin ağzını kapatmanın neden önemli olduğu konuşulur. Çocuklara eski dergiler, gazeteler, renkli kartonlar ve yapıştırıcı verilir. Buzdolabı poşeti ile bir tavşan çalışması yapılacağı söylenir. * Çocuklar gazete ve dergilerden kestikleri turuncu renk resimleri, buzdolabı poşetinin içine doldururlar ve poşetin ağzını kapatarak yapıştırırlar. * Renkli kartonlardan kalıbı çizilmiş kulak, kol ve ayaklar ile tavşanı tamamlarlar. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Buzdolabı poşetleri ile yapılan çalışmalardan en çok hangisinde hoşlandın? * Poşetle nasıl bir deney yaptık? * Havayı gözle görebilir miyiz? * Hava üfleyerek neleri şişiririz? * Poşetin içine hava doldurunca ona dokunabildik mi? * Hava üfledikten sonra ağzını kapatmazsak havaya ne olur? * Poşet adamına nasıl bir isim koyarsınız? * Poşetlerin içindeki havayı çekmeye ne denir? * Vakumlama işlemi hayatımızı nasıl kolaylaştırabilir. * Poşet adamları yapma işlem sırasını anlatabilir misiniz? * Tavşanlar ne yer? * Tavşanı havuca ulaşma yolunda hangi tehlikeler var? |
| **MATERYALLER:** Eski dergiler, gazeteler, renkli kartonlardan tavşan kalıpları, yapıştırıcı ve buzdolabı poşeti (her çocuğa bir adet) | **SÖZCÜKLER :** Poşet, hava, vakum  **KAVRAMLAR: Zıt:** Açık-kapalı | **AİLE KATILIMI:** Ailelerden çocuklarıyla buzdolabına koymak üzere poşet vakumlamaları istenebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**TAVŞAN KAÇ!**

**Etkinlik Çeşidi:**  Oyun (Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.  **Göstergeleri:** *(Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır)*  **Dil Gelişim:**  **Kazanım 2.** Sesini uygun kullanır.  **Göstergeleri** *(Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu, hızını ve şiddetini ayarlar.)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 1:** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar)*  **Sosyal Duygusal Gelişim:**  **Kazanım 10:** Sorumluluklarını yerine getirir.  **Göstergeleri:** *(Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çember olunur ve yeni oyun için hazırlık yapılır. * Sayışma yapılarak bir çocuk “tavşan” olarak seçilir ve çemberin ortasına geçer. * Başka bir çocuk köpek olur, çemberin dışında bekler. * Tavşan ve köpek seçilen çocuklara görevleri anlatılır. * Oyun sırasında söylenecek şarkı öğretilir. * Çocuklar el çırpıp şarkı söylerler: *Tavşanım, tavşanım, minik tavşanım.  Tavşanımın ayağında kara patik var.  Patikleri eskimiş, püskümüş, durmadan ağlar. Tavşan bana baksana, tiki, tiki yapsana,  Bak köpek geliyor, çabucak kaçsana.* *Tavşan kaç, tavşan kaç...* * “Tavşan kaç” sözleri söylenirken tavşan çemberin dışına çıkıp, koşmaya başlar, köpek tavşanı kovalar. * Tavşan yakalanmamak için halkanın içine girebilir. * Girdiği anda çocuklar el ele tutuşup köpeğin halkanın içine girmesine izin vermezler. * Hayvanlarla ilgili şarkılar dinletilir. * Şarkılar eşliğinde ilgili hayvanların taklidi yapılıp dans edilir. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzun adı nedir? * Oyunumuzda kahramanlarımız kimlerdi? * Kim kaçtı kim kovaladı? * Tavşanlar nerede yaşar? * Köpek tavşanı neden kovalıyor olabilir? * Tavşan mı hızlı yoksa köpek mi? * Tavşanların kulakları neden uzundur? * Tavşanların en sevdiği yiyecekler nelerdir? |
| **MATERYALLER**  Çeşitli hayvanlarla ilgili şarkılar | **SÖZCÜKLER**  Kaçmak, kovalamak  **KAVRAMLAR**  **Yön/mekânda konum:** İçinde -Dışında | **AİLE KATILIMI**  ………………….. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-9**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"İpim ve Eşim" adlı bütünleştirilmiş hareket ve matematik etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Benimle Gel" adlı oyun etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**İPİM VE EŞİM**

**Etkinlik Çeşidi:**  Hareket ve Matematik (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu: 48** +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 5.** Nesne ya da varlıkları gözlemler.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/varlığın adını, rengini, büyüklüğünü, uzunluğunu söyler)*  **Kazanım 7.** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre gruplar**.**  **Göstergeleri***:*  *(Nesne/varlıkları rengine, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna göre gruplar)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 1.** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:**  *(Galop yaparak belirli mesafede ilerler. Sekerek belirli mesafede ilerler.*  *Engelin üzerinden atlar. Koşarak bir engel üzerinden atlar. Çift ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler. Tek ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler.)*  **Kazanım 2.** Denge hareketleri yapar.  **Göstergeleri:**  *(Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır****.*** *Atlama, konma, başlama, durma ile ilgili denge hareketlerini yapar. Tek ayak üzerinde durur. Tek ayak üzerinde sıçrar. Bireysel ve eşli olarak denge hareketleri yapar. Çizgi üzerinde yönergeler doğrultusunda yürür.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklara iki dakika süre verilir. Çocuklar ikişerli eş olurlar ve sıraya geçerler. Her çifte bir ip verilir. * Çocukların iplerler bir süre vakit geçirmeleri sağlanır. Çocuklar ipin iki ucundan tutup, yürümeye başlarlar. * Çeşitli yönergeler verilir.   *Hızlı, yavaş, topuk üzerinde, parmak üzerinde, galop şeklinde koşma, sıçrama ve durma, tek ayaküstünde belli bir mesafe gitme, çift ayak üzerinde belli mesafe sıçrayarak gitme vb.*   * Müzik açılır ve tüm çocuklar ipin ucunu bırakmadan dans ederler. * Müzik süresince yönergeler verilir, *İplerin ucunu bırakmadan yere kadar indirin, yukarıya kaldırın, ipin altından geçin vb.* * Müzik kapatılır ve gruplara ipi yere düz bir şekilde koymaları söylenir.. * Çocuklardan grupları bozmadan verilen yönergeleri uygulamalarını ister:   *“İp üzerinden ileri, adımlayarak yürüyelim. İp üzerinden geri, adımlayarak yürüyelim. İpin üzerinden çift ayakla sıçrayarak yürüyelim. İpin üzerinden yan, yan yürüyelim.”*   * Oyun sonra çember olunur ve yere oturulur. İpler bir araya getirilir ve incelenir. * İpler kalın-ince, uzun-kısa vb. olma özelliklerine göre gruplanır. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzda hangi nesneleri kulandık? * İpleri kullanarak hangi hareketleri yaptık? * Hangi hareketleri yaparken zorlandın? Neden? * En kolay hareket hangisi? * Oyun arkadaşınla uyumlu çalıştığını düşünüyor musun? Bununla ilgili nasıl kanıtlar sunabilirsin? * İplerin farklı özellikleri var mı? |
| **MATERYALLER**  Yeterli miktarda ip, müzik CD’si | **SÖZCÜKLER**  İp, uç, galop, sıçramak  **KAVRAMLAR**  **Boyut:** İnce- Kalın, Uzun -Kısa | **AİLE KATILIMI**  ………………… |
| **UYARLAMA** | | |

**BENİMLE GEL**

**Etkinlik Çeşidi:**  Oyun (Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.  **Göstergeleri:**  *(Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)*  *Mekânda konum alır..)*  **Kazanım 10:** Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.  **Göstergeleri:**  *(Mekânda konum alır.)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 1:** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:**  *(Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar)*  **Sosyal Duygusal Gelişim:**  **Kazanım 10:** Sorumluluklarını yerine getirir.  **Göstergeleri:**  *(Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çember olunur ve bütün öğrenciler bir halka üzerinde yüzleri içe dönük olarak otururlar. * “Benimle Gel” oyununun kuralları anlatılır. * Sayışma yapılarak bir ebe seçilir ve ebe dairenin dışında durur. * Dışarıdaki oyuncu halkanın etrafında koşmaya başlayınca oyun başlar. * Koşan oyuncu bir arkadaşının sırtına hafifçe dokunarak " Benimle gel." der. * Çemberin etrafında bir kere koşup, arkadaşının yerini almaya çalışır. * Vurulan oyuncu, arkadaşı kendi yerine gelinceye kadar dokunmaya çalışır. * Bunda başarısız olursa ebe olur ve başka birisini koşturur. * Eğer arkadaşına yerine gelmeden önce dokunursa kendi yerine geçer. * Arkadaşı ikinci defa ebe olur. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oynadığımız oyunun adı nedir? * Bu oyuna başka bir isim bulabilir miyiz? * Oyunu kaç kişi ile oynadık? * Ebenin görevi nedir? * Ebe neden çemberin dışında duruyordu? * Bu oyunda hızlı koşmak neden önemli? * Sayışma yaparak ebe seçtik. Peki, sayışma yapmadan başka hangi yöntemle ebe seçebiliriz? * Oyuna başka bir kural eklemek isteseydik bu ne olurdu? * Halka oyunu ne demek olabilir? * Bildiğin başka halka oyunları var mı? |
| **MATERYALLER**  …………………… | **SÖZCÜKLER**  Dokunmak, oyuncu, ebe, sayışma  **KAVRAMLAR**  **Yön/ Mekânda Konum:** İç-Dış | **AİLE KATILIMI**  Ailelerden çocuklarına küçükken oynadıkları bir halka oyununu öğretmenleri ve oyunu kuralları ile birlikte yazarak oynanmak üzere okula göndermeleri önerilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-10**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Neşeli Ayaklar" adlı bütünleştirilmiş oyun ve matematik etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Şekiller Saklambacı" adlı bütünleştirilmiş matematik ve oyun etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**NEŞELİ AYAKLAR**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Matematik (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim**  **Kazanım 5.** Nesne ya da varlıkları gözlemler.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini, büyüklüğünü, miktarını ve kullanım amaçlarını söyler.)*  **Kazanım 10:** Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.  **Göstergeleri:** *(Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)*  **Kazanım 8.** Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlıkların rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, yapıldığı malzemeyi, miktarını ve kullanım amaçlarını ayırt eder, karşılaştırır.)*  **Motor Gelişimi:**  **Kazanım 4.** Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Nesneleri kaptan kaba boşaltır. Kalemi doğru tutar, kalem kontrolünü sağlar, çizgileri istenilen nitelikte çizer.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * ‘Ayağını yerden kes’ oyunu oynanır. Müzik açılır ve çocuklar serbest dans ederler. Müzik durdurulduğunda ayaklarını havaya kaldırıp yerle temas etmeyecek bir pozisyon alırlar. * Çocuklar ayak kalıplarını çıkarırlar ve keserler. Ayakların büyüklük ve küçüklükleri karşılaştırılır. Ayak kalıpları yere karışık olarak yerleştirilir. * Verilen yönergeye uygun ayak kalıplarına basılarak oluşturulan oyun alana tamamlanır. *(Büyük ayak-büyük ayak-küçük ayak vb)* * Sınıfa bir yemek kaşığı, bir tatlı kaşığı ve bir çay kaşığı getirilir. Çocuklarla kaşıklar büyüklükleri bakımından incelenir. Bir kaba su koyulur. * Üç tane çocuk seçilir ve çocuklara birer tane plastik bardak ve birer kaşık verilir. * Çocuklardan ellerindeki kaşıklarla kaptan su alarak bardağa koymaları istenir. Oyun başlamadan önce hangi kaşığa sahip olan çocuğun önce bitireceği ile ilgili sorgulama başlatılır ve çocukların tahminleri alınır. * Süre başlatılır ve çocuklar kaşıklarıyla bardaklarını doldurmaya başlar. Bardağı dolan çocuk olunca oyun biter. Kaşıklar ve oyun sonucu ile ilgili konuşulur. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Hangi kaşıklarla oyun oynadık? * Kaşıklar adını nerden almış olabilir? * Yemek kaşığı ile çay karıştırılabilir mi? * Çay kaşığı ile yemek yemek nasıl olur? * Hangi kaşıkla oynayan çocuk çabuk bitirecek? * Tahminleriniz doğru çıktı mı? * Oyunu tekrar oynamak ister misiniz? |
| **MATERYALLER**  Birer tane yemek, tatlı ve çay kaşığı, su, üç tane plastik bardak, kap | **SÖZCÜKLER**  Kaşık çeşitleri, çizgi  **KAVRAMLAR**  **Zıt:** Hızlı-yavaş  **Miktar:** Büyük-küçük | **AİLE KATILIMI**  …………… |
| **UYARLAMA** | | |

**ŞEKİLLER SAKLAMBACI**

**Etkinlik Çeşidi:**  Matematik ve Oyun (Bütünleştirilmiş Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 12.** Geometrik şekilleri tanır.  **Göstergeleri:**  *(Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler. Geometrik şekillere benzeyen nesneleri gösterir.)*  **Kazanım 6.** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/varlıkları şekline göre gruplar.)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 1.** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:**  **(** *Yönergeler doğrultusunda yürür ve koşar. Öne yuvarlanır)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuk sayısı kadar fon kartonundan renkli daire ve kare şekilleri kesilerek hazırlanır. * Renkli daire ve kare şekilleri sınıfın çeşitli yerlerine saklanır. * Sınıfın ortasına elektrik bandı yardımı ile büyük daire ve kare şekilleri çizilir. * Daire ve kare şeklinin özellikleri ile ilgili sohbet edilir. * Müzik açılınca çocuklar, tüm saklı daire ve kare şekillerini bulmaya çalışırlar. * Bulunan daireler çizili olan büyük dairenin içine konulur, kare şekilleri çizili büyük kare şeklinin içine konulur. * Daire ve kare şekilleri renklerine göre gruplanır. * Daire ve kare şekilleri sayılarak kaç tene olduğu bulunur. * Çocuklardan sınıfta kare ve daire şekline benzeyen nesneler göstermeleri istenir. * Çocuklara koşarak dairenin içine girelim, yürüyerek karenin içine girelim, yuvarlanarak dairenin içine girelim yönergelerini verilir ve çocukların yapması istenir. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;Oyunumuzda hangi nesneleri kullandık?   * Yerde çizili olan şekillerin adı nedir? * Karenin kaç kenarı ve kaç köşesi vardır? * Dairenin neden köşesi ve kenarı yoktur? * Evinizde kare ve daire şekline benzeyen neler var? * Sınıfa saklanmış geometrik şekilleri bulmaya çalışırken neler hissettin? * Kaç tane kare kaç tane daire şekli buldun? |
| **MATERYALLER**  Çocuk sayısı kadar kesilmiş daire ve kare, elektrik bandı | **SÖZCÜKLER**  Yürümek, yuvarlanmak, şekil  **KAVRAMLAR**  **Geometrik Şekil:** Kare, Daire | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere, çocuklarıyla dergilerden kare ve daire şekline benzeyen resimler keserek okula göndermeleri önerilebilir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-11**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Gökyüzü Rengi" adlı bütünleştirilmiş fen ve sanat etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Uçabilen ve Uçamayan Hayvanlar" adlı bütünleştirilmiş fen ve matematik etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**GÖKYÜZÜ RENGİ**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen ve Sanat (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu: 48**+

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 2:**Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.  **Göstergeleri:** *Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)*  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:** *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler. 10’a kadar olan sayılar içerisinde bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.)*  **Kazanım 5:** Nesne ya da varlıkları gözlemler.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler. Nesne/varlığın şeklini söyler.)*  **Kazanım 6:** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlıkları rengine göre ayırt eder, eşleştirir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Bütün öğrenciler dağınık olarak sınıfta dolaşmaya başlarlar. Bir yandan da verilecek komutu izlerler. * Düdük çalınır ve aynı anda kollardan biri havaya kaldırılarak parmaklarla herhangi bir sayı gösterilir. *( 1,2,3,4 veya 5 )* * Düdük sesini duyan öğrenciler gösterilen sayıya bakarak bu sayıyı tamamlamak üzere arkadaşlarına sıkı sıkı sarılır. * Oluşan gruplar kontrol edilir, sayıyı tamamlayamayan veya tek kalan öğrenciler elenir ve oyuna devam edilir. * Çocukların yüzleri mavi renk boya kalemleri kullanılarak boyanır. Yüzlerindeki mavi renge dikkat çekilir. * Doğada mavi renkli neler olduğu hakkında sorgulama başlatılır. * Çocuklar kıyafetlerindeki mavi renkleri araştırırlar ve bulanlar arkadaşlarına gösterirler. Çocuklara mavi rengin karıştırıldığında oluşturdukları renklerin ne olabileceği hakkında konuşulup renk karışımı deneyi yapılır. * Karıştırma öncesi çocukların oluşacak renk ile ilgili tahminde bulunmaları istenir. * Çocuklardan ortaya koyulan renk skalasından tahmini hangi renk ise onu eline alıp deney için hazırlanması istenir. * Guaj boyalar mavi-kırmızı; mavi-sarı şeklinde karıştırılırlar. Deney sonucu çocukların oluşan renkler ile ellerindeki tahmini rengi karşılaştırmaları istenir. * Sayfalar yönergeler doğrultusunda gerçekleştirilir. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oynadığımız oyunun adı ne olabilir? * Hangi sayı gruplarını oluşturmak zordu? * Doğada mavi renkte neler var? * En sevdiğin mavi ne? * Mavi neyin rengidir? * Kimlerin üzerinde mavi renk vardı? * Renkler karıştırılınca ne olur? * Hangi renkleri elde ettik? * Çalışma sayfasında hangi nesneler vardı? |
| **MATERYALLER**  Mavi renk yüz boyası, mavi, kırmızı ve sarı renk guaj boya, fırça ve kâğıtlar | **SÖZCÜKLER**  Renk skalası, karışım, palyaço, guaj boya  **KAVRAMLAR**  **Renk:** Mavi, yeşil, mor | **AİLE KATILIMI**   * Ailelerden çocuklarıyla mavi renkteki eşyalarını bulmaları istenebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**UÇABİLEN VE UÇAMAYAN HAYVANLAR**

**Etkinlik Çeşidi:**  Fen ve Matematik (Bütünleştirilmiş Büyük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 2.** Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)*  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:** *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.*  **Dil Gelişim:**  **Kazanım 7.** Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.  **Göstergeleri:** *(Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinlediklerini/izlediklerini açıklar. Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.)*  **Kazanım 12.**Yazı farkındalığı gösterir**.**  **Göstergeleri:** *(Duygu ve düşüncelerini yetişkine yazdırır.)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 5.** Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.  **Göstergeleri:** *(Müzik ve ritim eşliğinde dans eder.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Panolar, çocukların göz seviyesine uygun bir yüksekliğe asılır. * Çocuklara çeşitli kanatlı-kanatsız hayvan resimleri gösterilir. Resimleri bir süre incelemeleri istenir. * Çocuklarla hayvanların özelikleri ve hangi hayvanların uçup hangi hayvanların uçamadığı ile ilgili sohbet edilir. * Hayvanların uçmak için hangi organları kullandığı sorulur. Çocukların cevapları yazılarak panoya asılır. * Çocuklara panolardan birine uçan diğerine uçamayan hayvanların resimlerinin asılacağı açıklanır. * Çocuklar resimleri inceleyerek uçan hayvanları uçan hayvanlar panosuna, uçamayan hayvanları uçamayan hayvanlar panosuna asarlar. * Panolar incelenerek uçan ve uçamayan hayvanlar sayılır. * Etkinlik sonunda müzik eşliğinde çocukların kuş ya da kanat çırpma taklidi yaparak dans etmeleri istenir. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Etkinliğimizde kaç tane pano hazırladık? * Kanat ne demek olabilir? Ne işe yarar? * Neden bütün hayvanların kanatları yoktur? * Bütün kanatlı hayvanlar uçabilir mi? * İnsanların kanatları olsaydı ne olurdu? * Evinde kuş besleyen var mı? * Kanatların olsaydı nereye uçmak isterdin? * Kuşlar gibi kanat çırpıp uçma taklidi yaparken neler hissettin? |
| **MATERYALLER**  İki adet pano uçan uçamayan hayvan resimleri, yapıştırıcı | **SÖZCÜKLER**  Uçmak, kanatlı, kanatsız, kanat  **KAVRAMLAR**  ……………… | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere çocukları ile beraber uçabilen ve uçamayan hayvanlarla ilgili araştırma yaparak edindikleri bilgileri sınıfa göndermeleri önerilebilir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-12**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Sağım Oyun Solum Oyun" adlı bütünleştirilmiş oyun ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Bom" adlı bütünleştirilmiş oyun ve matematik etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**SAĞIM OYUN SOLUM OYUN**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48** +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim**  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:** *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar)*  **Kazanım 10.** Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular**.**  **Göstergeleri:** *(Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir. Mekânda konum alır.)*  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 1.** Sesleri ayırt eder.  **Göstergeleri***: (Sesin geldiği yönü söyler)*  **Kazanım 6.** Sözcük dağarcığını geliştirir.  **Göstergeleri:** *(Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kulanı)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Bir ebe seçilir. Ebe oyun alanının önceden belirlenmiş bir yerinde durur, gözlerini yumar. Çocuklar saklanırlar. Ebe 10’a kadar sayar. * Sayma işlemi bitince "Önümdeki, arkamdaki, sağımdaki, solumdaki sobe." der, gözlerini açar, saklanan arkadaşlarını arar, bulmaya çalışır. Gördüğü arkadaşının adını söyleyerek kaleye döner, sobeler. Sobelenen çocuk yanar. * Ebe aramak için kaleden uzaklaştığında, saklanan çocuklar ortaya çıkıp, ebeden önce kaleye ulaşarak "sobe" yapmaya çalışırlar. * Ebe tarafından bulunarak yanmış olan çocuklar, oyunun bitiminde, kendi aralarında sayışarak yeni bir ebe seçerler. * Ebeye bir boncuk verilir. Ebe boncuğu karar verdiği bir elinde saklar. Bir çocuk seçilir. Çocuğa “Sağ elim de mi? Sol elimde mi?” diye sorulur. Çocuk boncuğun ebenin hangi  elinde olduğunu bilmeye çalışır. * Doğru bilirse ebe olur. Kitaplıktan birer kitap alınır. * Çocuklar sandalyeye yan yana otururlar. Çeşitli yönergeler verilir. “Sağ” denilince çocuklar kitapları sağında oturan arkadaşlarına, “sol” dendiğinde çocuklar ellerindeki kitapları sollarındaki arkadaşlarına verirler. * Çalışma sayfaları yönergeler doğrultusunda uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunun adı neydi? * İlk olarak kim ebe oldu? * Saklanmak için neler yaptınız? * Saklanmak size ne hissettirdi? * Ebenin söylediği tekerleme nasıldı? * Sobelemek ne demek? * Ebe olmak nasıl bir duygu? * Oyunda sizi tedirgin eden şeyler oldu mu? * Oyunu tekrar oynamak ister misiniz? * Sağ ve sol kavramında sıkıntı yaşadığını düşünen var mı? * Sağ ve sol ile ilgili başka hangi oyunları oynayabiliriz? |
| **MATERYALLER**  Boncuk, sandalyeler ve kitaplar | **SÖZCÜKLER**  Saklanmak, uzaklaşmak, elma, armut, ebe, otobüs durağı, boş  **KAVRAMLAR**  **Yön/mekânda konum:** Ön-arka; sağ-sol | **AİLE KATILIMI**  **……………….** |
| **UYARLAMA** | | |

**BOM**

**Etkinlik Çeşidi:**  Oyun ve Matematik (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 8.** Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlıkların şeklini, büyüklüğünü, karşılaştırır.)*  **Kazanım 12.** Geometrik şekilleri tanır.  **Göstergeleri:** *(Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler.)*  **Dil Gelişim:**  **Kazanım 10.** Görsel materyalleri okur.  **Göstergeleri:** *(Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar.)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 3.** Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Farklı boyut ve ağırlıktaki nesneleri hedefe atar.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Yere büyük bir daire çizilir. * Büyük dairenin çevresine çocuk sayısı kadar küçük daire çizilir. * Çocuklardan yerdeki geometrik şekilleri tanımları istenir. * Büyük ve küçük daireler gösterilir. * Küçük dairelerin içine farklı meyve resimleri konulur. Çocuklardan meyve resimlerinin dairenin neresinde durduğunu tanımlamaları istenir. * Her çocuk bir dairenin içine geçer ve o dairedeki meyvenin ismini alır. * Bütün çocuklar dairenin içinde iken bir meyve adı söylenir ve adının söylendiği meyve olan çocuk, en kısa zamanda ortadaki büyük dairenin içine zıplar ve “Bom” diye bağırır. Büyük dairenin içindeki çocuk ebe olur. * Başka bir meyve adı söylenir söylenmez çocuklar koşmaya başlarlar. * Ebe bom deyince oldukları yerde dururlar. * Ebe olan çocuk ortadaki büyük daireden çıkmadan top ile bir arkadaşını vurmaya çalışır. * Vurursa vurulan çocuk, vuramazsa ebe olan çocuk oyundan çıkar ve seyirci olarak kenara geçer. * Oyun tek çocuk kalana kadar devam eder. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Yere hangi geometrik şekli çizdik? * Dairelerin hepsinin boyutu aynı mıydı? * Kaç tane büyük kaç tane küçük daire vardı? * Dairelerin içine neler koyduk? * Senin dairenin içindeki meyve hangisiydi? * Ebeden kaçarken neler hissettin? * Daha önce buna benzer bir oyunda görev aldın mı? * Daha önce oynadığın oyunlarda ebe oldun mu? * Oyun oynarken dikkatli olmak neden önemlidir? |
| **MATERYALLER**  Top, tebeşir, çocuk sayısı kadar farklı meyve resimleri | **SÖZCÜKLER**  ……………….  **KAVRAMLAR**  **Geometrik Şekil:** Daire  **Yön/ Mekânda Konum:** İçinde  **Boyut:** Büyük-Küçük | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere çocuklarının yemek masasındaki büyük ve küçük nesneleri tanımlamalarına rehberlik etmeleri önerilebilir. * Büyük ve küçük bardakları gruplamalarına yardımcı olmaları önerilebilir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-13**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Yapboz Projesi" adlı bütünleştirilmiş oyun, matematik ve sanat etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Kırmızıyım, Çemberin İçindeyim" adlı bütünleştirilmiş oyun ve matematik etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**YAPBOZ PROJESİ**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun, Matematik ve Sanat (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu: 48** +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 15.** Parça-bütün ilişkisini kavrar.  **Göstergeleri:** *(Bir bütünün parçalarını söyler. Bütün ve yarımı gösterir. Bir bütünü parçalara böler. Parçaları birleştirerek bütün elde eder.)*  **Motor Gelişimi:**  **Kazanım 1.** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Çift ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler. Belirlenen noktadan çift ayakla ileriye doğru atlar.)*  **Sosyal ve Duygusal Gelişim:**  **Kazanım 15.** Kendine güvenir.  **Göstergeleri:** *(Grup önünde kendini ifade eder. Gerektiği durumlarda farklı görüşlerini söyler. Gerektiğinde liderliği üstlenir.)*  **Kazanım 17.** Başkalarıyla sorunlarını çözer**.**  **Göstergeleri:** *(Başkaları ile sorunlarını onlarla konuşarak çözer. Arkadaşlarıyla sorunlarını çözemediği zamanlarda yetişkinlerden yardım ister. Gerekli zamanlarda uzlaşmacı davranır.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * ‘Zıpla Git’ oyunu oynanır. Sınıfı iki gruba ayrılır. Grupların karşısına aynı uzaklıkta iki masa koyulur ve masanın üzerine eşit miktarlarda oyuncak yerleştirilir. * En baştaki çocuk tek ayak üzerinde zıplayarak gider ve oyuncağı aldıktan sonra çift ayak üzerinde zıplayarak yerine gelir. * Yanlarında bulunan sepete oyuncağı atar. Gruptaki diğer çocuklar aynı şekilde gider oyuncak alır ve sepetlerine atarlar. * Hangi grup oyuncakları daha çabuk bitirirse oyunu kazanmış olur. * Oyun bitiminde çocuklarla çember şeklinde oturulur. Ortaya bazı yapbozlar koyulur. * Yapbozların üzerindeki resimler ile ilgili sohbet edilir. * Resimler ile ilgili hikâyeler oluşturulur. * Sınıf dört gruba ayrılır. Gruplar yapboz projesi için resim yaparlar. Resimler tamamlanınca arkası çevrilir. Çizgiler çizilerek kesilince yapboz olacak şekilde çizgiler çizilir. Her bölüme bir sayı verilir. Çalışmalar çizgi üzerinden kesilerek bölünür. * Her grup başka bir grubun yaptığı yapbozu tamamlamaya çalışır. * Çocuklar ile nesne toplama oyunu oynanır. Çocuklardan tek tek farklı özellikte veya sayıda bir nesne istenir. Çocuklar kum saati süresince istenilen nesneyi getirirler. (5 tane kırmızı blok…) * Çalışma sayfası uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sonunda ya da aralarda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyun hakkında ne düşündünüz? * Zıplarken en çok hangi organımız çalışıyor? * Oyunu ilk olarak hangi grup daha hızlı tamamladı? * Yapbozları tamamlarken nelere dikkat ederiz? * Yapboz oluşturma projesinde grup çalışmanızı nasıl değerlendiriyorsunuz? * Diğer grupların yapbozlarını tamamlarken zorlandınız mı? * En ilginç yapboz projesini hangi grup yapmıştı? Neden? * Grubunuzda anlaşmazlık yaşadınız mı? Nasıl çözümler ürettiniz? |
| **MATERYALLER**  Sınıfta bulunan yapbozlar | **SÖZCÜKLER:** Yapboz  **KAVRAMLAR: Sayı/sayma**: 2, 3, 4, 5-Sıra sayısı  **Miktar:** Parça-bütün | **AİLE KATILIMI**  …………….. |
| **UYARLAMA** | | |

**KIRMIZIYIM, ÇEMBERİN İÇİNDEYİM**

**Etkinlik Çeşidi:**  Oyun ve Matematik ( Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:** *(İleriye doğru birer birer ritmik sayar. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.)*  **Kazanım 5.** Nesne ya da varlıkları gözlemler.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini söyler)*  **Kazanım 10.** Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular**.**  **Göstergeleri:** *Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)*  **Kazanım 12.** Geometrik şekilleri tanır.  **Göstergeleri:** *(Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler.)*  **Sosyal Duygusal Gelişim:**  **Kazanım 10.** Sorumluluklarını yerine getirir**.**  **Göstergeleri:** *(Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Sınıfın ortasına elektrik bandı ile çember yapılır. Yerdeki çember şekli incelenir ve özellikleri tanımlanır. * Çocuklar çemberin etrafında çember olurlar. * Kırmızı renk bir balon şişirilip çocukların balonun rengini tanımlaması istenir. * Çocuklardan giysilerini inceleyerek kırmızı renk olan bölümleri göstermeleri istenir. * Çocuklardan birinin eline kırmızı balon verilir. * Müzik açıldığında her çocuktan eline gelen balonu yanındaki arkadaşına geçirmesi istenir. * Bir tur deneme yapılır ve ikinci turda müzik açılır ve balonun elden ele geçirilerek en başta ki çocuğa ulaşması sağlanır. * Balon elden ele dolaşmaya başlar. * Müzik kapatıldığında balon hangi çocuğun elinde kalırsa, sınıftan bir kırmızı nesne bulup çemberin ortasına bırakması ve yerine geçmesi istenir. * Oyuna, müzik aralarda kapatılarak devam edilir. * Oyun tamamlanınca nesnelerin çemberin neresinde durduğu tanımlanır. * Çemberin içinde kaç tane kırmızı nesne olduğu sayılır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Etkinliğimizde hangi malzemeleri kullandık? * Çemberin özellikleri nelerdir? * Elimizdeki balon ne renkti? * Balonu şişirmek için ne yaptık? * Etkinliğimizde balondan başka hangi nesneleri kullanabilirdik? * Çemberin içindeki nesneler ne renkti? * Kırmızı renkli oyuncakların var mı? * En sevdiğin kırmızı renkli meyve hangisi? * Trafik lambasında hangi renkte ışık yanarsa durmamız gerekir? |
| **MATERYALLER**  Kırmızı balon, elektrik bandı | **SÖZCÜKLER** …………….  **KAVRAMLAR**  **Renk:** Kırmızı  **Geometrik Şekil:** Çember **Yön/ Mekânda Konum**: İçinde | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere çocukları ile beraber eve giderken karşılaştıkları kırmızı ve çember şekline benzeyen nesneleri tanımlamaları önerilebilir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-14**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Sayılardan Hangisi Yok?" adlı bütünleştirilmiş oyun, Türkçe ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Aşçılar İş Başında" adlı oyun etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**SAYILARDAN HANGİSİ YOK?**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun, Türkçe ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:**  *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler. 10’a kadar olan sayılar içerisinde bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.)*  **Dil Gelişim:**  **Kazanım 1:** Sesleri ayırt eder.  **Göstergeleri:**  *(Sesin özelliğini söyler. Sesler arasındaki benzerlik ve farklılıkları söyler. Verilen sese benzer sesler çıkarır.)*  **Sosyal ve Duygusal Gelişim:**  **Kazanım 3:** Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.  **Göstergeleri:**  *(Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Masanın üzerine 1’den 6’ya kadar olan rakamlar koyulur. * Biri ebe seçilir, dışarı çıkarılır. Ebe dışarıdayken, rakamlardan birisi saklanır. Ebe içeri çağırılır. * "Sayılardan hangisi yok ?" diye sorulur.   (*Altı sayısı saklanmamalıdır)*   * Bilirse ebelikten kurtulur, kurtulan çocuk, bir başka çocuğu ebe seçer. Oyun böylece sürer. * Rakamlar masanın üzerinde yan yana dizilir. Sayılardan hangisi ile oyun oynanmadığı sorulur. Altı sayısına dikkat çekilir. * ‘Altı kere altı otuz altı dedemin bıyıkları yolda kaldı’ adlı tekerleme söylenir. * Tekerlemenin ne anlama geldiği ve tekerlemede geçen sayıyı bulmaları için sorgulama başlatılır. * ‘Benim adım **A**ltı; **A**rmut gibiyim. (*Ellerle armut şekline bir şekil yapmak gibi*) Benim adım **A**ltı; **A**slan gibiyim’ *(Ellerle pençe hareketi yapmak gibi*) denir ve çocuklara örnekler çoğaltılarak oyunun kuralı hissettirilir. * Örneklerin ardından oyunu oynamak için ne yapmamız gerektiği sorulur. * Oyun malzememizin ‘**A**ltı’ ve’ **A’** sesi olduğu vurgulanarak dikkat seslere çekilir. * Her çocuk, A sesi ile başlayan bir analoji bulması için desteklenir. Bulunan analoji ve hareketi tüm sınıfla tekrar edilir. * ‘6 Sayısı’ adlı çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Altı rakamı ile başka nasıl oyunlar oynayabiliriz? * Tekerleme aklınızda kaldı mı? * Altı sayısı hangi sayıdan sonra gelir? * Hangi rakam hiç saklanmadı? * Sesler arasındaki benzerliklere daha önce dikkat etmiş miydiniz? * Aklınızda kalan isim ve benzetmeler neler? (*Altı-Araba vb)* * Sizce en ilginç benzetme hangisiydi? * Yaparken zorlandığınız bir hareket var mıydı? * Yapmaktan en keyif aldığınız hareket hangisiydi? |
| **MATERYALLER**  1’den 6’ya kadar olan rakamlar | **SÖZCÜKLER**  Kafiye, ses benzerliği  **KAVRAMLAR**  **Sayı/sayma:** 6 | **AİLE KATILIMI**   * Aile Katılım etkinlik sayfası eve gönderilebilir.   **AİLE KATILIMI**   * Neşeli Yapraklar-5 s: 19, 20 * Okul Öncesi Antolojisi   s: 120(deney)  Aile Katılım Etkinliği 15.hafta |
| **UYARLAMA** | | |

**AŞÇILAR İŞ BAŞINDA**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun (Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Sosyal ve Duygusal Gelişim:**  **Kazanım3.** Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.  **Göstergeleri:** *Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. )*  **Kazanım 4**. Bir olay ya da durumla ilgili olarak başkalarının duygularını açıklar.  **Göstergeleri:** *(Başkalarının duygularını söyler. Başkalarının duygularının nedenlerini söyler. Başkalarının duygularının sonuçlarını söyler.)*  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 5.** Dili iletişim amacıyla kullanır.  **Göstergeleri:** *(Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür. Sohbete katılır. Konuşmak için sırasını bekler.)*  **Kazanım 7.** Dinlediklerinin izlediklerinin anlamını kavrar.  **Göstergeleri:** *Sözel yönergeleri yerine getirir.)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 1.** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:**  *Yönergeler doğrultusunda yürür.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklara “Aşçı Yemek Yapıyor” oyunu oynanacağı, bu aşçının farklı bir özelliğe sahip olduğu, gözlerinin görmediği, bu yüzden de aşçı olacak çocuğun gözlerinin kapatılacağı söylenir. Daha sonra kimin aşçı olmak istediği sorulur. * Aşçının, gözü yumuşak bir bez yardımıyla kapatılır. Diğer çocuklardan ise oyun alanına karışık olarak yerleşmeleri istenir. Her birinden kendi istedikleri bir sebze olmaları istenir. * Aşçının yemek yapmak istediği, mutfağında malzeme kalmadığı için bahçesine girip sebze toplaması gerektiği söylenir. * Gözleri görmeyen aşçının kendini güvende hissetmesi için yanında bir yardımcıya ihtiyacımız olduğu ve aşçıya kimin yardım etmek istediği sorulur. * Aşçının bahçenin sonunda bulunan domateslere diğer sebzeleri ezmeden ulaşması istenir. * Aşçı yaklaştığı çocuktan hangi sebze olduğunu söylemesini ister. * Bahçenin sonundaki domateslere ulaşıldığında aşçının gözleri açılır. * Oyun başka bir çocuk aşçı seçilerek tekrarlanır. * Oyun, katılmak isteyen tüm çocuklarla oynandıktan sonra çocuklar, mutlu-üzgün-korkmuş gibi ifadelerin olduğu kartları kullanarak süreçteki duygularını paylaşırlar. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Biraz önce nasıl bir oyun oynadık? * Kimler hangi rolleri üstlendi? * En çok ne zaman eğlendin? * Zorlandığın yerler oldu mu? * Gözlerin kapalıyken neler hissettin? * Gözleri görmeyen arkadaşına yardım ederken neler düşündün? * Sen ona yardım ederken o ne hissetmiş olabilir? * Bu oyuna benzer oyunlar oynamış mıydın? * Daha önce gözleri görmeyen bir insan tanıdın mı? * Onun kullanmış olduğu özel bir eşya var mıydı? O kişi ile ilgili bize neler söylemek istersin? |
| **MATERYALLER**  Yumuşak bez parçaları, peçete,  mutlu-üzgün-korkmuş gibi ifadelerin olduğu kartlar | **SÖZCÜKLER**  Aşçı, sebze  **KAVRAMLAR**  **Duygu:** Mutlu, Üzgün, Korkmuş | **AİLE KATILIMI**   * Evde çocuğun gözlerini yumuşak bir nesneyle kapatıp önüne karışık nesneler konularak nesnelerin ne olduğunu dokunarak tahmin etmesini isteyen “tahmin oyunları” oynamaları söylenir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-15**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Kalabalık Sayılar" adlı bütünleştirilmiş matematik, oyun ve sanat etkinliği*

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Sınıfta Bir Ölçme Günü" adlı bütünleştirilmiş matematik ve sanat etkinliği*

* **Oyun Zamanı:**

*Oyun planlama çalışmaları ve öğrenme merkezlerinde oyun/günü değerlendirme etkinliğine giriş.*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**KALABALIK SAYILAR**

**Etkinlik Çeşidi:** Matematik, Oyun ve Sanat (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim**  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:**  *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler. 10’a kadar olan sayılar içerisinde bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.)*  **Kazanım 6.** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Nesne/varlıkları rengine, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna, göre ayırt eder, eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir.)*  **Kazanım 20**. Nesne/sembollerle grafik hazırlar.  **Göstergeleri:**  *(Nesneleri kullanarak grafik oluşturur. Nesneleri sembollerle göstererek grafik oluşturur. Grafiği oluşturan nesneleri ya da sembolleri sayar. Grafiği inceleyerek sonuçları açıklar.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklarla yerde oturulur. Sol baştan başlayarak saymaları istenir. * Kaç kişi olduklarını söyledikten sonra çocuklardan beş tanesinin masalara oturması istenir. * Yerde oturanlar arkadaşları gittikten sonra kaç kişi kaldıklarını sayarlar. * Farklı bir sayı söyleyip sayı kadar çocuk masaya gönderilir. * Bu işlem değişik sayılarla devam eder. Masada kaç kişi olduğu, yerde kaç kişi kaldığı sayılır. * Kalan çocuklar da masalara geçer. * Çocuklar masada sayıları eşit olmayan üç gruba ayrılır. * Grup sayıları çocuklarla sayılır ve hangi grubun kalabalık olduğu bulunur. * Gruplardan biri el baskılarını diğeri ayak baskılarını son grupta yumruk yapılarak oluşturulan *(küçük ayak izine benzeyen şekil)*şekille baskı yapar. * Baskı yapılan kâğıtlar kesilerek küçültülür ve oyun malzemesi elde edilir. * Kâğıtlar yere yerleştirilir. Tahtada bir grafik oluşturulur. Grafikte baskıların sembolleri vardır. * Çocuklarla hangi baskıdan kaç tane olduğu bulunur ve grafikte işaretlenir. * Grafik analiz edilir. * Çalışma sayfası uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * İlk olarak masaya kaç kişi oturdu? * Yerde kaç kişi kaldı? * Masada kaç gruba ayrıldık? * Gruplarda kaç kişi vardı? * Hangi baskıları yaptık? * En ilginç baskı hangisiydi? * Kaç tane baskı vardı? * Grafikte çıkan sonuç neydi? |
| **MATERYALLER**  Parmak boyaları ve kâğıtlar, tahta ve kalemi | **SÖZCÜKLER**  Grafik, iz, mandala  **KAVRAMLAR: Sayı/sayma:** 1-20  **Miktar:** Kalabalık-tenha | AİLE KATILIMI   * Neşeli Yapraklar-5 s: 21, 23 |
| **UYARLAMA** | | |

**SINIFTA BİR ÖLÇME GÜNÜ**

**Etkinlik Çeşidi:**  Matematik ve Sanat (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu :** 48 +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 5.** Nesne ya da varlıkları gözlemler.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/varlığın uzunluğunu, yapıldığı malzemeyi, kullanım amaçlarını söyler.)*  **Kazanım 11.** Nesneleri ölçer.  **Göstergeleri:**  *(Ölçme sonucunu tahmin eder. Ölçme sonucunu söyler. Ölçme sonuçlarını tahmin ettiği sonuçlarla karşılaştırır. Standart ölçme araçlarının ne olduğunu söyler.)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 4.** Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.  **Göstergeleri:**  (Ç*izgileri istenilen nitelikte çizer. Malzemeleri keser.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklar uzunluk ölçme araçlarıyla sınıftaki eşya ve araçları istedikleri gibi ölçerler. * Çocuklardan sınıf içinde bulunan bir nesneyi seçip bu nesnenin bir boyutunu ölçmeleri istenir. * Çocuklar önce o nesnenin boyutunun uzunluğunu tahmin ederler, ardından da getirdikleri ölçme aracıyla ve arkadaşlarıyla değiş-tokuş yaptığı ölçme araçlarıyla ölçerler. * Çocuklar tahminleriyle ölçme sonuçlarını karşılaştırırlar. * Boyumuzu ölçmek için hangi ölçme aracını kullanabileceğimiz sorulur. Çocukların yanıtlarından sonra boyları ölçülür. * Çocuklardan ikişerli eş olmaları istenir. Öğretmen her çifte büyük bir kraft kâğıdı verir. Çocuklardan biri kâğıdın üzerine yatar, arkadaşı onun vücudunun kalıbını çizer. İşlem her iki çocuk için de tekrarlanır. Her çocuk çizdiği kalıbın içini arkadaşına bakarak uygun şekilde boyayıp tamamlar. Çizilen kalıplar kesilir. * Kalıplar boy sıralamasına göre duvara asılır. Çocuklar boy uzunlukları ile ilgili konuşurlar. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Bugün neleri ölçtük? Hangi ölçme araçlarını kullandık? * Sınıfta en çok neyi ölçmekte zorlandınız? Neden? * Bugün ne öğrendik? * Getirdiğiniz ölçme aracıyla bahçemizde neleri ölçebiliriz? * Arkadaşınızın kalıbını çıkarma çalışması hakkında ne düşünüyorsunuz? |
| **MATERYALLER**  Metre, cetvel gibi ölçme araçları  Kraft kâğıdı, boya kalemleri | **SÖZCÜKLER**  Metre, cetvel gibi ölçme araçları  **KAVRAMLAR**  **Boyut:** Uzun-Kısa | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere aynı etkinliği evde aile bireyleri ile yapmaları önerilir. |

|  |
| --- |
| **UYARLAMA** |